

# **GAMIFICATION**

*Spelartyper & motivation*

# INTRODUKTION

Vid Gamification (spelifiering) hämtar vi inspiration från speldesign eller principer för spel och använder dem i andra sammanhang. På korten hittar du beskrivningar av sex olika spelarter\* och vad som motiverar dem.

Dra ett kort i taget och reflektera kring hur en tjänst, produkt eller event skulle kunna utformas för att attrahera fler.

\*Definierade av Andrzej Marczewski

# ACHIEVERS

**Inre motivation – bemästra**

*Söker efter kunskap, vill lära sig nya  
färdigheter och förbättra sig själva*

*Vill ha utmaningar att övervinna*

# **SOCIALISERS**

## **Inre motivation – att tillhöra**

*Vill interagera med andra  
och skapa sociala kontakter*

# PHILANTHROPIST

Inre motivation  
– högre syfte & mening

*Vill ge till andra människor  
och berika andras liv – utan  
att förvänta sig något i gengäld*

# PLAYERS

## Yttre motivation - belöningar

*Self-seeker, Consumer, Networker, Exploiter*

*Gör vad som behövs för att samla  
belöningar från ett system och inte mycket mer*

*Spelar för sin egen skull*

# FREE SPIRIT

Inre motivation  
– självstyre & självuttryck

*Vill skapa och utforska*

# DISRUPTORS

Yttre motivation - förändring

*Griever, Destroyer, Influencer, Improver*

*Vill i allmänhet störa system,  
antingen direkt eller via andra, för att tvinga  
positiv eller negativ förändring*

